

ATENÇÃO:

Por favor, leia o aviso abaixo antes de usar seu video game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar.

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz da tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

Antes de usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentido quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2.5m da tela de televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas).

Durante o jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do video game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte seu médico.

Master System[®]

Power Strike II



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

TEC TOY

Como Colocar o Cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o joystick 1.
2. Coloque o cartucho POWER STRIKE II no console, conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. POWER STRIKE II é para apenas um jogador.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



O Céu em Apuros

Em uma montanha na costa do Mediterrâneo, um jovem está deitado na grama. Ele observa o céu vermelho e dourado da madrugada que se abre sobre o mar. Uma brisa leve balança as oliveiras. O som de um motor quebra o silêncio. Ele percebe em seguida um segundo ruído de motor, de um aparelho muito mais potente.

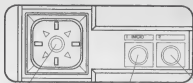
Dois aviões aparecem no horizonte. Um avião de carga, seguido por um pequeno turboélice. O jovem pega seu binóculo e procura identificá-los. O cargueiro é um B-17 comum, que não é páreo para o piloto que está em sua cauda. O turboélice mergulha sobre o cargueiro, com o sol por trás, e abre fogo com suas armas de grande calibre. A asa esquerda parece ser severamente atingida. Outra rajada e o avião cargueiro explode.



O jovem corre até um pequeno hangar na encosta da montanha. Ele já havia visto esse turboélice antes, há dois anos atrás, quando era co-piloto de um avião comercial. Esse mesmo pirata do céu destruiu seu avião para roubar a carga.

Ele teve sorte: passou meses no hospital, mas sobreviveu. Agora, é hora de dar um basta a esses piratas! Ele decide enfrentar e eliminar esses vilões de uma vez por todas. O céu é livre – ninguém mais poderá usá-lo para o mal!

Assuma o Controle!



Botão Direcional
(Botão D)

Botão 1

Botão 2

Botão D

- Pressione para escolher as opções e fazer suas seleções.
- Pressione para mover o Falcão Voador.

Botão 1

- Pressione para disparar as armas.

Botão 2

- Pressione para selecionar armas especiais.
- Pressione para mudar a velocidade de voo.
- Pressione para dar uma pausa no jogo quando a opção TRG. Pause estiver ativa (veja maiores informações sobre as opções disponíveis no item "Opções Antes do Voo", mais adiante neste manual).



Após ligar o MASTER SYSTEM, você verá a Tela de História do jogo e a Tela de Apresentação. Pressione o Botão 1 ou 2 para chamar o Menu Principal, ou espere para ver as pontuações mais altas e uma demonstração do jogo. Para sair da tela de pontuação ou da demonstração, pressione

o Botão 1 e retorne para a Tela de História.

O Menu Principal

Mova a flecha de seleção para a opção que você quer selecionar, pressionando o Botão D para cima ou para baixo.



1. **HI-SCORE (Maior Pontuação):** Esta é a maior pontuação do jogo obtida na sessão atual. Você precisa obter uma pontuação maior que 100.000 para que ela seja mostrada aqui.
2. **WEAPON SELECTED (Arma Selecionada):** Aqui são mostrados o número e o nome da arma especial que está atualmente aparecendo do lado direito da tela. Para mudar a arma para a que você deseja, pressione o Botão D para a direita ou para a esquerda. Você inicia o jogo com a arma que estiver aparecendo aqui. Veja maiores informações sobre as armas disponíveis no item "Armas e Objetos", mais adiante neste manual.

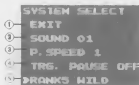
3. **GAME START (Início do Jogo):** Selecione para começar a jogar, pressionando o Botão 1 ou 2.
4. **CONTINUE (Continuação):** Nesta opção você começa o jogo a partir do início da última fase em que estava. Pressione o Botão 1 ou 2 para começar.

NOTA: Se o jogo for reiniciado (pressionando-se o Botão Reset no console), o jogador irá para o início da Fase 1.

5. **OPTIONS (Opções):** Selecione para ver as opções de jogo disponíveis, pressionando o Botão 1 ou 2.

Opções Antes do Vôo

A Tela **SYSTEM SELECT** (Seleções do Jogo) apresenta várias opções para sua escolha. Posicione a seta de seleção próxima à opção que você quer mudar pressionando o Botão D.



1. **EXIT (Saída):** Pressione o Botão 1 ou 2 para voltar ao Menu Principal.

2. **SOUND (Som):** Ouça as músicas e os efeitos sonoros do jogo! Pressione o Botão D para a esquerda ou para a direita para ver as escolhas, e pressione o Botão 1 para ouvir a música/efeito sonoro. Pressione o Botão 2 para parar a execução.
3. **P. SPEED (Velocidade do Jogador):** Mude a velocidade do Falcão Voador com esta opção. A velocidade 1 é a mais lenta e 4 é a mais rápida. Pressione o Botão D para a esquerda ou para a direita para selecionar.
4. **TRG. PAUSE (Pausa):** Esta opção permite dar uma pausa no jogo pressionando-se o Botão 2. Pressione o Botão D para a esquerda ou para a direita para selecionar ON (Ligado) ou OFF (Desligado).
5. **RANK (Posição):** Escolha entre cinco níveis de dificuldade. A opção 1 seleciona o nível mais fácil, e a opção 5 o mais desafiador. Pressione o Botão D para a esquerda ou para a direita para selecionar.

Sinais da Tela



1. Pontuação atual
2. O Falcão Voador
3. Portador de objeto
4. Arma Especial em uso
5. Energia da Arma Especial
6. Vidas Restantes do Falcão

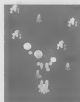
Armas e Objetos

Você começa o jogo com munição comum, que é disparada de sua arma na ponta da nave. Mantendo pressionado o Botão 1 você atira repetidamente. Quando estiver em apuros, solte o Botão 1 para produzir uma super explosão que vai eliminar seus inimigos do céu! À medida que você for abrindo caminho através das defesas do inimigo, os portadores de objetos irão aparecer na tela. Atire neles para que soltem a arma ou objeto (indicado por um número) que estão carregando, e voe sobre o número para pegá-lo. Você também poderá encontrar armas e objetos por acaso, quando acertar uma nave inimiga. Aqui está uma descrição das armas que poderão aparecer:



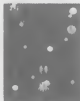
0 (Escudo): Esta arma aumenta o poder de fogo da arma na ponta da nave.

1 (Canhão de Tiros): Esta arma provoca uma explosão em larga escala na sua frente.



2 (Míssil): Lança mísseis para a frente.

3 (Lança-Chamas): Uma chama de grande alcance é lançada da ponta do Falcão Voador.



4 (Concentrador): Produz explosões a partir dos seus jatos. Provoca um dano devastador!

5 (Destruidor): Mísseis de disparo rápido lançados para a frente e para os lados da sua nave.



6 (Napalm): Produz uma grande explosão que destrói inimigos em todas as direções!

Outros Objetos



Casulos de Energia: Estes objetos aparecem em vários lugares no jogo. Atire nos aviões inimigos para encontrá-los, ou atire no portador de objetos com o número 7 para produzir uma chuva de Casulos de Energia! Recolha os Casulos de Energia para aumentar a potência da sua arma especial. O 0 significa que você ainda não tem uma arma especial. O 1 indica a potência mínima dessa arma. Com o 5, até o melhor piloto dos piratas vai tremer!



Super Explosão: Sobrevoe este objeto e observe todos os inimigos na tela desaparecerem em violentas explosões!



Um-a-Mais: Pegue esses mini-Falcões Voadores para ter vidas extras!

NOTA: O número máximo de vidas que você pode ter é 9.



Escudo Giratório: Pegue estes objetos para se proteger dos tiros inimigos, e também para aumentar o poder de fogo da arma na ponta da nave. Você pode pegar no máximo três Escudos Giratórios. Esses escudos aparecem da parte de cima da tela quando você acerta naves inimigas, ou em portadores de objetos. Os Escudos Giratórios irão piscar em vermelho, azul e amarelo.

Os vermelhos aumentam a potência da arma na ponta da nave, os azuis fazem seus tiros destruírem mais que um inimigo, e os amarelos fazem suas balas saírem do Falcão Voador em leque, para acertar uma quantidade maior de inimigos.

NOTA: Se você usar a arma especial Lança-Chamas, todos os Escudos Giratórios que você já possuir irão se transformar em lança-chamas secundários. Mesmo assim, você poderá continuar a recolher mais escudos para sua proteção.

Fim de Jogo/Continuação

Se o inimigo cortar suas asas, a Tela de Continuação vai aparecer. Se estiver pronto para enfrentar os piratas novamente, selecione CONTINUE (Continuação). Se precisar respirar um pouco, selecione GAME OVER (Fim de Jogo). Ao selecionar Fim de Jogo, você retornará para a Tela da História, enquanto que ao selecionar Continuação, você irá recomeçar do início da fase em que estava.

Dicas Úteis

- No início do jogo, procure pegar o máximo de armas especiais do mesmo tipo, para possuir uma arma especial de alta potência.
- Sempre enfrente seus inimigos. Se você não acertá-los quando eles aparecerem na tela, o céu rapidamente estará repleto deles em volta de sua nave.
- Destrua a artilharia terrestre o mais rápido possível. As naves inimigas são perigosas, porém como as armas terrestres são quase sempre fixas, são mais fáceis de acertar.

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

LAND OF ILLUSION ESTRELANDO MICKEY MOUSE



© Disney

Prepare-se para participar de uma aventura com o maior astro do Mundo Disney, Mickey Mouse. A história é a seguinte: nosso herói dormiu com um livro de contos-de-fada aberto no colo e, quando abriu os olhos...Que lugar estranho! Ele tinha entrado dentro do livro, em uma história assustadora...

Rapidamente, Mickey descobriu o que estava acontecendo: um terrível gigante tinha roubado o Cristal Mágico que protegia a vila, e agora uma magia negra atormentava todo mundo!

O gigante vive em um castelo nas nuvens, e Mickey precisa encontrar a Princesa do Bem (a sua adorada Minnie!), que irá ensiná-lo qual o melhor caminho para chegar até lá.

Você é tão corajoso quanto Mickey? Então embarque com ele nessa grande aventura de 4 Mega e não estranhe se, no meio do caminho, você topar com o Donald, ou, quem sabe, o Pateta, ou o Horácio...



CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.



TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.

Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores - Manaus - AM
CEP 69048-660 - Indústria Brasileira.

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038-000
TELEFONE: (011) 831-2266

TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS



COMERCIO, S.A. - ASSOCIADOS